




Plano de Aula

Autoria	Paula E S Pereira, Giruá – RS.
Título	Introdução a Computação
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	4° e 5° ano – ensino fundamental
Área do conhecimento	Computação - Mundo digital - Pensamento computacional
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Conhecer e entender como funciona o computador (linguagem de máquina).- Desenvolver o raciocínio lógico voltado para a resolução de problemas (pensamento computacional).
Conteúdos	Introdução aos fundamentos da computação e ao

	pensamento computacional.
Tempo	5 aulas de 50 minutos
Recursos e Materiais Didáticos	<p>Computadores; Internet; Projeto; Vídeos; Lápis; Caderno; Borracha; E demais materiais didáticos explicativos e com exemplos para um melhor entendimento do conteúdo.</p>
Metodologia	<p>Esse plano de aula será desenvolvido nas oficinas de Informática que são desenvolvidas no Laboratório de Informática da escola.</p> <p>1ª aula – Apresentar os conceitos computacionais para os alunos - Computadores o que são? - atividade desplugada sobre os computadores</p> <p>2ª aula - Apresentar os conceitos computacionais para os alunos - Qual língua fala o computador? - atividade descobrindo meu nome em binário</p> <p>3ª aula - Apresentar os conceitos computacionais para os alunos - Continuação qual língua fala o computador? - atividade enigma binário</p> <p>4ª aula - Apresentar os conceitos computacionais para os alunos - Introdução ao conceito de algoritmos, o que são, para que servem? - atividade desenvolvendo um algoritmo sobre o processo de plantar uma semente.</p>

	<p>5ª aula - Apresentar os conceitos computacionais para os alunos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Continuação sobre algoritmos, o que são, para que servem? - atividade desafios do Compute It
Avaliação	<p>O processo avaliativo ocorrerá no decorrer das aulas verificando o envolvimento, comprometimento e o desenvolvimento de cada estudante em relação aos conteúdos e atividades propostos. Também no final de cada aula será realizada uma roda de conversa para troca de ideias, conhecimentos e aprendizados de tal momento.</p>
Referências	<p>BNCC – COMPUTAÇÃO – complemento</p> <p>Compute – it - https://compute-it.toxicode.fr/</p> <p>Livro de Atividades Desplugadas – Prof. Paulo Adriano Ferrari - www.aprendizagemcriativa.info</p>
Licença	 <p>The image shows the Creative Commons Attribution-NonCommercial (CC BY NC) license logo. It consists of three circular icons: the first contains the letters 'CC', the second contains a stylized person icon, and the third contains a dollar sign with a diagonal slash through it. Below these icons, the letters 'BY' and 'NC' are displayed in a bold, sans-serif font.</p>